MARCADOR

DT 744

Marcador « Multisport PRO » + kit 24

Homologo FIBA

Deportes indicados : Baloncesto, Voleibol, Fútbol en sala en salle, Balonmano, Hockey, Waterpolo

Características :

- 400x200 cm,
- Alturas de las cifras 25 cm
- Diodos alta luminosidad
- Visibilidad 100 m
- Angulo de visión 150°
- Resultado 0-199, 0-9
- Cronometraje (hasta 1/100s)
- Cuenta atrás programable
- Gestión de los tiempos muertos, avisador sonoro automático
- Gestión de los medios tiempos o periodos (programable)
- Gestion de les faltas individuales
- Gestion de las exclusiones temporales
- Kit 24 : 2x24s con indicación del tiempo y juego incluido
- Flecha posesión de la pelota
- Gestión de los 2 kits 24 incluidos en el tablón y la manda
- Penalidad (gestión de las exclusiones 3x2 min), 6x resultados de los sets, 18 cm
- 2x indicaciones de las faltas individuales, numeroso de los jugadores
- Control radio a distancia (alcance superior a 100m)
- Alimentación por transformador 230/12V, 5A DC
- Artesón aluminio y tablón en poli carbonato anti-reflejo

COMPOSICION
- Marcador completo
- Manda a distancia sin hilo
- Indicador de posesión de la pelota
- 2 kits 24 segundas
- Cables de alimentación
- Fijaciones

www.digisportinstruments.com

MODO DE EMPLEO
MARCADOR DT744 « MULTISPORT PRO » + KIT 24

PROGRAMACIóN DEL TIEMPO
Pulsar alternativamente « PROG/STAR-STOP » para poner en marcha o apagar el aparato.
Pulsar« ON ».
El contracorriente se realiza hasta 00 :00. En la pantalla, aparece ∪ - : - -
Pulsar « + » para activar el cronometraje hasta el tiempo determinado. En la pantalla, aparece ∩ - : - -
El botón « - » sirve para arreglar el contracorriente y el botón « + » para arreglar el modo cronómetro.
Pulsar « PROG/START-STOP » para entrar en el modo « programa ».
Para elegir los segundos, pulsar « +, - » y el botón rojo.
Pulsar « + , - » para arreglar los minutos.
Pulsar « PROG/START-STOP » una última vez.
El cronómetro está listo para funcionar.
El minutero se enciende o se apaga si pulsa el botón rojo. Cuando el cronómetro empieza, los diodos verdes se apagan también. El cronómetro tiene una alarma de fin de tiempo automática o manual. Otro reglaje de tiempo es posible solamente cuando el cronómetro está parado.
Para inicializar el cronómetro de nuevo, pulsar « - » et « + » simultáneamente, pero el cronómetro tiene que estar parado.

RESULTADO 199 Y RESULTADO 9 :
Para arreglar el resultado de 0 hasta 199 o de 0 hasta 9, pulsar los botones « **SCORE** ».
Para inicializar el resultado de nuevo, pulsar « **HOME** » y « **GUEST** » simultáneamente.
El cambio de resultado se obtiene pulsando el botón « **SCORE** », y el resultado disminuye. Si el botón « **SCORE** » no parpadee, el resultado aumenta.

EL PERIODO :
Pulsar « **PERIOD** » para seleccionar los periodos de 1 hasta 9.

LOS TIEMPOS MUERTOS
Pulsar « TIME OUT ». El contracorriente empieza de 60 hasta 0 segundos. La alarma indica el fin de tiempo. Una alarma suona 15 segundos antes del fin de tiempo también.
Después del fin del « TIME OUT », el contador está listo.
Si pulse « TIME OUT » una segunda vez, el contracorriente está anulado.
El marcador permite indicar 3 « TIME OUT » para cada equipo.

PENALIDADES
El mando a distancia de las penalidades indica 2 y 4 minutos, para los locales y los visitadores. Es posible añadir tiempo de penalidades solamente cuando el contador principal está parado.
1. Seleccionar las penalidades.
2. Pulsar « ENTER PLAYER ADJUST » para elegir la primer cifra del número del jugador.
3. Pulsar el botón de penalidad seleccionado.
4. Pulsar « ENTER PLAYER ADJUST » para elegir la segunda cifra del número del jugador.
5. Pulsar el botón de penalidad seleccionado.

El botón « RESET » sirve para anular las penalidades. Pulsar para seleccionar la línea de las penalidades. La línea parpadea. Pulsar el botón de las penalidades (2 :00, 4 :00) para los locales o los visitadores para anular las penalidades.

PAUSA
Después del periodo, es posible contar el tiempo de descanso. Pulsar « PAUSE ».
El contador va de 00 :00 hasta 99 :59. Pulsar de nuevo « PAUSE » para parar el tiempo.

KIT 24s
Conectar el mando a distancia del KIT24 al mando a distancia principal.
ON / OFF : Para el tiempo principal. Pulsar el botón « **24s** » durante 5 segundos.
START/START : Pulsar el segundo botón del kit. El contracorriente está activado. Una alarma se pondrá en marcha automáticamente en cuanto 0 esté alcanzado. El botón « START/STOP » permite empezar o parar, y añadir 24s de nuevo.

FALTAS INDIVIDUALES
Con el botón « player », seleccionar el número de los jugadores. Pulsar el botón rojo para añadir las faltas. Puntos amarillos y rojos brillarán.

ALARMA
De lado del marcador, abajo, puede encontrar el amplificador audio para aumentar el volumen de la alarma.